

MEMBANGUN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN AMPAR-AMPAR PISANG BERBASIS KEARIFAN LOKAL DENGAN METODE SARISWARA

Dyan Indah Purnama Sari¹, Mita Setiani², Nuuri Asyifa Mugnianingsih³,
Sylvia Agnes Ratna Ramadhan⁴, Annisa Afiani⁵, Prisilia Putri⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

¹Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

^{2,3,4,5,6}Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

E-mail: dyan.indah@ustjogja.ac.id¹

Abstract: The paper was created to describe the benefits of traditional ampar-ampar pisang games based on local wisdom in building children's character with Sariswara method as the main foundation. The background of this writing is due to the change in children's play activities today, where children now prefer to play digital games and are identical to the use of modern technology such as video games and online games. As a result, traditional games are now beginning to be forgotten and become unfamiliar among today's children. Furthermore, the level of addiction to modern games in children is also increasingly crazy, thus affecting the children's life habits and behaviors. This paper is based on a literature study that outlines the various impacts that occur in children when addicted to playing games that can result in the character that will be formed in the child. This paper also compares the influence of modern games with traditional games based on local wisdom with Sariswara methods on children's characters. By restoring the role and function of traditional children's games such as banana hooks as children's games, today can be a solution to create a generation of people with superior character.

Keywords: Addiction games online, ampar-ampar pisang based on local wisdom, Sariswara method

PENDAHULUAN

Kecanggihan teknologi yang semakin pesat nyatanya dapat memberikan pengaruh cukup besar bagi aktivitas keseharian bermain anak. Saat ini, anak lebih menyukai permainan digital seperti *Playstation* (PS), *game online*, dan *video games*. Permainan tersebut disebut dianggap sebagai permainan modern karena menggunakan teknologi mutakhir dan peralatan permainan yang canggih, sehingga jika dibandingkan dengan permainan tradisional akan memiliki kesan yang sangat berbeda. Sebagian besar permainan anak tradisional tidak memerlukan peralatan ketika dimainkan, jika ada pun peralatan permainan yang digunakan hanya peralatan sederhana dan mudah untuk didapatkan di kehidupan anak sehari-hari, seperti memanfaatkan alam terbuka dan benda-benda alam contohnya ranting pohon, batu, dedaunan, dan lain sebagainya (Nur, 2013).

Permainan digital umumnya dimainkan di dalam ruangan yang nyaman dan biasanya ber-AC, seperti di warnet atau di *timezone*. Hal ini

tentu sangat berbeda dengan permainan tradisional yang umumnya dimainkan di alam terbuka seperti lapangan atau di halaman rumah.

Pandangan pada permainan ini terkadang membuat anak lebih memilih untuk bermain permainan digital. Pilihan ini juga di dukung oleh orang tua yang lebih suka anaknya berdiam diri di rumah dibanding bermain di luar. Saat ini orang tua tidak lagi memperkenalkan permainan tradisional yang dimainkannya sewaktu mereka kecil kepada anak-anaknya sekarang. Hal ini juga salah satu alasan anak lebih suka bermain permainan digital.

Permainan digital yang berkesan modern nyatanya tidak selamanya berdampak positif. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini bahwa permainan digital dapat berdampak buruk pada tumbuh kembang anak. Di berbagai media baik elektronik maupun cetak akhir-akhir ini, marak diberitakan tentang berbagai dampak buruk permainan digital bagi anak, khususnya pada permainan *games online*. Anak yang sering bermain *games online* tanpa pengawasan,

khususnya dari orang tua, cenderung mengalami kecanduan dan mengakibatkan sebagian besar waktu anak dihabiskan hanya untuk bermain *games online*.

Parahnya, kecanduan *games online* pada anak ternyata sudah diawasi oleh Ketua Satgas Perlindungan Anak (PA), M. Ihsan seperti yang diberitakan oleh Tribunnews.- com (6/9/2012) mengatakan bahwa permasalahan kecanduan *games online* pada anak-anak sudah melampaui ambang batas, anak-anak kini menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain *games online* tanpa peduli dengan keadaan lingkungan sekitar. Dan materi yang terdapat di *games online* bermuatan unsur kekerasan yang dapat memicu anak-anak berlaku keserasan. Hal inilah yang menyebabkan berbagai permasalahan seperti: siswa Sekolah Dasar membacok temannya di Depok, dan kasus beberapa anak yang nekat merampok karena butuh uang untuk bermain *games online* (Nur, 2013).

Kemudian, hasil penelitian yang dilakukan oleh Fakultas Kedokteran di Universitas Hanover Jerman telah menemukan bahwa *games online* dapat menyebabkan seseorang memiliki kepribadian ganda. Pada hal ini diperoleh berdasarkan penelitian terhadap seorang wanita yang selalu bermain *games online* setiap hari selama tiga bulan, dengan memainkan beberapa peran yang berbeda. Ternyata, peran yang dimainkan itu dapat menguasai kepribadiannya sehingga wanita tersebut kehilangan kendali atas kontrol identitas diri dan kehidupan sosialnya (Renggani, 2012). Kasus ini juga serupa dengan kejadian di China, Zhang Xiaoyi pada 27 Desember 2004 (Endah, 2012) tentang kasus seorang anak laki-laki berusia 13 tahun meninggal dunia setelah meloncat dari sebuah gedung tinggi. Zhang Xiaoyi meninggalkan sebuah pesan bunuh diri, yang berisi tentang keinginannya untuk dapat bergabung dengan para jagoan yang ada di *game online* kesukaannya (<http://thisisputriiep.blogspot.com> diakses tanggal 25 September 2012) (Nur, 2013).

Di balik dampak negatif dari permainan digital yang telah banyak menimbulkan permasalahan di era modern ini, sebenarnya bangsa Indonesia memiliki beragam permainan anak yang kaya akan nilai-nilai karakter dan

budaya, hasil dari penelitian permainan anak tradisional nyatanya dapat menstimulus tumbuh kembang anak, bahkan permainan tradisional juga dapat digunakan sebagai sarana yang mengedukasi anak.

Berdasarkan hasil penelitian Kurniati (2011:13) permainan anak tradisional dapat menstimulus tubuh kembang anak dalam membangun karakter baik itu kerjasama, saling berinteraksi dengan sesama secara positif, menanamkan sikap empati terhadap orang lain, membantu anak menyesuaikan diri dalam bersosial, kemudian permainan tradisional dapat membantu anak dalam mengontrol dirinya, dapat mentaati peraturan, serta menghargai orang lain dan sebagainya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan anak tradisional memberikan dampak positif yang sangat baik bagi tumbuh kembang anak, baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi, social, dan karakter anak.

Berdasarkan kajian di atas, dapat dipahami bahwa kecanduan anak terhadap *games online* di Indonesia saat ini sangat tinggi. Akibat yang ditimbulkannya pun sangat memprihatinkan karena ternyata berpengaruh pada tumbuh kembang anak, prestasi belajar, menyebabkan anak berperilaku agresif, dan bahkan dapat menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti perampokan, serta dapat membuat anak memiliki kepribadian ganda yang bisa berujung pada kasus kematian.

Oleh karena itu, dalam kajian ini bertujuan untuk melihat permasalahan tumbuh kembang anak di era modern dan diharapkan dapat memberikan solusi guna mengatasi permasalahan tersebut. Sehingga pertanyaan dalam kajian ini adalah, bagaimana solusi untuk membangun karakter anak di era modern dan cara mengatasinya? Bicara mengenai solusi, penulis berpikir bahwa, harus ada alternatif lain yang dapat menjadi opsi jalan keluar dari kemunduran karakter anak pada era modern sekarang ini.

Sebagai salah satu solusi penulis berinisiatif untuk mengembalikan peran serta fungsi permainan tradisional yang sejatinya ialah bentuk nilai dari kearifan lokal untuk membangun karakter pada anak dengan metode sariswara. Karakter ialah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian diri seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi kebiasaan dan diyakini

dapat digunakan sebagai landasan dalam memandang, berpikir, bertindak, dan bersikap. Kebajikan terdiri dari sejumlah nilai, moral, dan norma, contohnya jujur, dapat dipercaya, berani bertindak, dan hormat kepada orang lain, merupakan definisi karakter yang dinyatakan kemdiknas (2010:3). Priyatna (2017) Permainan tradisional adalah bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi kebudayaan di masyarakat dalam menciptakan suasana kegiatan yang menyenangkan dan gembira. Melalui permainan tradisional dapat membangun sosialisasi antara satu dengan yang lainnya, lalu dapat berinteraksi dan berekspresi, baik itu secara fisik, mental, maupun emosi (Hapidin & Yenina, 2016).

Permainan tradisional merupakan suatu warisan budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan dari suatu bangsa yang diharapkan bisa membangun karakter anak, oleh karena itu, penulis berinisiatif untuk memadukan permainan tradisional seperti permainan Ampar-Ampar Pisang berbasis kearifan lokal dalam membangun karakter anak. Ampar-Ampar Pisang merupakan lagu yang dinyanyikan untuk mengiringi permainan yang menceritakan tentang pisang yang diolah dengan cara dijemur di bawah sinar matahari untuk dijadikan makanan khas. Ampar-Ampar Pisang berasal dari Kalimantan Selatan dan merupakan salah satu kearifan lokal yang ada di Indonesia (Maulida, 2020).

Secara etimologi, local wisdom (kearifan lokal) adalah gabungan dari dua kata, yaitu *wisdom* (kearifan) dan *local* (lokal). Istilah lainnya yaitu local wisdom atau kebijakan setempat, *local genius* atau kecerdasan setempat, dan *local knowledge* atau pengetahuan setempat. Kearifan lokal merupakan suatu potensi dari suatu daerah baik itu dari buah hasil pemikiran manusia maupun hasil dari karya manusia yang di dalamnya mengandung unsur-unsur nilai arif dan bijaksana dan telah diturunkan ke generasi berikutnya sehingga menjadi suatu ciri khas warisan dari daerah tersebut. Pengintegrasian kearifan lokal dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan rasa cinta kearifan lokal didaerahnya serta sebagai upaya dalam menjaga eksistensi kearifan lokal ditengah derasnya arus globalisasi (Mantyastuti, 2017).

Kemudian di implementasikan dengan metode sariswara yang berkaitan dengan berbagai pelajaran dan dapat diberikan kepada anak. Dengan metode ini nantinya dapat mengajak anak didik untuk menerima arti pelajaran tentang hidup melalui tembang, bahasa, dan gerak tari (Denada Ari Shandy & Trilisiana, 2020). Pelajaran tentang hidup dalam hal ini adalah sesuatu yang dilihat dan di dengar yang mempengaruhi pikiran dan perasaan anak untuk tergerak dalam hal menimbang baik-buruk dan salah-benarnya. Pesan pelajaran hidup tersebut disampaikan dalam syair dan wirama tembang. Dewantara menyebutkan bahwa wirama memiliki daya kekuatan, yaitu dapat mempermudah pekerjaan jasmani dan meningkatkan kecerdasan jiwa. Contohnya adalah seseorang mampu mengerjakan pekerjaan lebih mudah (tidak mudah lelah) karena “bermain wirama”, contohnya menumbuk padi sambil mengetuk lesung secara berirama, begitu pula saat berbaris diiringi tambur dan juga alunan musik (Dewantara, 2013:316 (Saktimulya et al., 2019)).

Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Ki Hadjar Dewantara (1962:328) dalam Denada Ari Shandy & Trilisiana (2020) Kesenian dan keindahan tidak bisa dilepaskan dari metode sariswara dalam membentuk karakter kepribadian anak. Dalam implementasinya memang metode sariswara sangat menekankan pada gerakraga (wiraga), gerak lagu (wirama), dan olah rasa (wirasa). Melalui kesenian nantinya akan tertanam benih watak dan budi pekerti yang harmonis di dalam diri anak.

Metode Sariswara mempunyai fungsi membangun karakter kemerdekaan jiwa dari setiap individu. Hal ini dapat dilihat ketika proses latihan dan belajar berlangsung. Suasana kekeluargaan sangat dalam dirasakan di antara anak maupun hubungan anak terhadap pamong. Menurut Ki Soeratman (1962) dalam Denada Ari Shandy & Trilisiana (2020), karakter kemerdekaan jiwa individu terdapat 8 (delapan) nilai penting, yaitu:

a. Keselarasan

Keselarasn adalah serba keseimbangan antar kepentingan masyarakat dan individu; keseimbangan antara, jasmani dan rohani, antara hidup duniawi dan ukhrowi dan sebagainya.

- b. **Keluargaan**
Keluargaan merupakan sebuah prinsip hidup yang didasarkan pada manyatunya rasa aku dan kita, yang mengutamakan dedikasi kepada kebahagiaan dan keselamatan hidup bersama.
- c. **Musyawah**
Musyawah merupakan usaha bersama guna mencari penyelesaian serta pemecahan masalah yang menjadi kepentingan berlandaskan hak dan kewajiban bersama.
- d. **Toleransi**
Toleransi adalah tenggangrasa, sikap saling menghormati pendapat serta saling menghargai pendirian.
- e. **Kebersamaan**
Kebersamaan merupakan perasaan sama harganya, sama nilainya, sama hak dan kewajibannya bagi sesama, serta non-diskriminatif.
- f. **Demokrasi**
Demokrasi memiliki arti sebagai keseimbangan dalam mewujudkan HAM (hak asasi manusia) atau kewajiban asasi kemanusiaan dan hak asasi kemanusiaan.
- g. **Tanggung jawab**
Tanggung jawab merupakan suatu kesanggupan untuk menanggung segala bentuk ketentuan yang telah disepakati bersama dan bertujuan untuk mengatur tertib hidup rukun bersama.
- h. **Disiplin**
Disiplin ialah ketaatan dengan penuh kesadaran terhadap segala suatu ketentuan yang telah disepakati bersama.

Dalam penelitian ini diharapkan penulis dapat menemukan aktualisasi dari metode sariswara dalam Permainan Ampar-Ampar Pisang yang berbasis kearifan lokal di masa mendatang. Sehingga Metode Sariswara Ki Hadjar ini dapat menjadi senjata dalam membangun kepribadian serta jiwa merdeka bagi para anak di Indonesia.

METODE

Penelitian ini penulis kaji dengan jenis kajian kualitatif, yaitu sebuah kajian di mana nantinya penulis akan menganalisis hubungan antar fenomena dengan menggunakan data-data sekunder non-numerik sebagai sumber dalam proses membangun argumen, yang bertujuan untuk menemukan suatu makna serta sebuah

pola dari suatu fenomena sosial (Babbie, 2008., Anugrahana, 2020). Dalam penelitian kualitatif, sebuah teori memiliki peran penting dalam melakukan suatu analisis terhadap informasi dan data (Babbie, 2008., Insiyroh et al., 2020). Pada penelitian ini penulis akan menggunakan 3 (tiga) landasan konseptual dalam kajian ini, yakni Karakter Anak, Permainan Ampar-Ampar Pisang berbasis Kearifan Lokal, dan Metode Sariswara. Pada penelitian ini penulis mengambil data dan sebuah wawancara yang sudah ada dari hasil penelitian dengan judul Kenalkan Permainan Tradisional Siswa Bermain Sambil Bernyanyi pada laman kalsel.kemenag.go.id. Dan didukung data dari jurnal artikel yang berjudul Optimalisasi Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Lagu Daerah “Ampar-Ampar Pisang”. Berdasarkan hasil wawancara dari penelitian yang berjudul Kenalkan Permainan Tradisional Siswa Bermain Sambil Bernyanyi dengan seorang narasumber yang bernama Maisyarah, S.Pd.I, selaku Guru kelas di kelas IC Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Banjar. Analisis data yang telah didapat kemudian ditindak lanjuti menggunakan metode deskriptif kualitatif serta mengandalkan teori, pendekatan, ataupun konsep yang menjadi bahan acuan kerangka dasar penelitian yang telah dilakukan (Bungin, 2008., Insiyroh et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat kecanduan anak terhadap *games online* di Indonesia saat ini berada level sangat tinggi. Sehingga menimbulkan dampak seperti berpengaruh pada prestasi belajar, emosional anak yang tidak terkontrol, bahkan sampai menjerumuskan anak ke hal-hal yang negatif.

Menurut Rogers & Sawyer's (Iswinarti, 2010:6) yang mengemukakan bahwa bermain bagi anak khususnya anak usia sekolah itu sangat penting (Nur, 2013). Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, seperti :

1. Dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* bagi anak.
2. Dapat menstimulasi perkembangan bahasa.
3. Dapat menstimulasi kemampuan verbal.
4. Dapat mengembangkan keterampilan sosial.
5. Menjadi wadah pengekspresian emosi. Permainan dan bermain memiliki fungsi

bagi anak dalam hal stimulasi tumbuh-kembang, seperti:

1. Permainan sebagai sarana pertumbuhan kemampuan sosial pada anak karena dalam bermain anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, dapat mengajari anak untuk mengurasi rasa egosentris karena di dalam permainan anak akan diajarkan untuk berusaha bersaing dengan jujur, sportif, menghargai orang lain dan sebagai sarana belajar berkomunikasi dan berorganisasi.
2. Permainan sebagai sarana mengembangkan kemampuan dan potensi anak karena di dalam permainan anak dapat mengenali berbagai macam benda, serta peristiwa yang terjadi di lingkungan sehingga dapat menstimulasi kemampuan fantasi anak dalam bermain.
3. Permainan sebagai sarana pengembangan emosi anak karena ketika anak sedang bermain sebuah permainan dapat timbul rasa gembira, senang, tegang, ataupun kecewa. Dengan demikian, anak dapat menghayati berbagai perasaan yang dirasakan ketika anak bermain.

Berdasarkan kajian di atas, dapat dipahami bahwa permainan dan aktiitas bermain dapat berdampak positif bagi anak khususnya dalam hal stimulasi tumbuh-kembang. Jika bermain menimbulkan bahaya bagi anak seperti bermain *games online*, maka sudah seharusnya ditindak lanjuti untuk mengatasi hal tersebut. Permainan digital seperti *video games* dan *games online* meskipun menyenangkan tetapi anak memainkan permainan itu dalam keadaan pasif, mereka hanya duduk diam, yang bekerja hanya jemarinya saja. Hal ini menyebabkan anak menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya bahkan sampai anak bisa menjadi pribadi yang pemalu, penyendiri, individualisme.

Solusi untuk mengurangi bahaya dari permainan anak bisa menggunakan permainan tradisional. Di sisi lain, permainan tradisional juga merupakan budaya bangsa Indonesia yang telah terbukti dapat menumbuhkan karakter positif pada anak, seperti.

1. Permainan tradisional cenderung memanfaatkan berbagai macam yang ada di lingkungan kita tanpa harus membeli

alat penunjang permainan. Banyak alat-alat permainan yang dibuat daritumbuhan, tanah, genting, batu atau pasir. Bahkan ada yang tidak menggunakan alat apapun dapat bermain, hal ini dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak.

2. Permainan tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak, karena permainan tradisional selain untuk faktor kesenangan, permainan tradisional juga mempunyai maksud untuk mengembangkan interaksi antarpemain.
3. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu yang bisa disampaikan melalui permainan maupun lagu (tembang). Nilai-nilai yang bisa dikembangkan seperti nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dan disiplin akan aturan.

Salah satu permainan tradisional yang penulis lakukan ialah permainan “Ampar-Ampar Pisang”.Guru kelas Maisyarah, S.Pd.I di kelas IC Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Banjar melakukan permainan tradisional dengan menyanyikan lagu ampar-ampar pisang. Menurut Maisyarah, S.Pd.I mengenalkan lagu tradisional dapat memberikan manfaat positif bagi tumbuh kembang siswa, peningkatan kecerdasan intelektual dan emosional, untuk itu penting mengenalkan lagu/tembang sejak dini pada anak. Selain itu, permainan ampar-ampar pisang merupakan permainan yang awalnya dimainkan oleh masyarakat Kalimantan Selatan. Kini, permainan ini tidak hanya dimainkan di Kalimantan Selatan, tetapi berkembang dan diwariskan secara turun-menurun di Nusantara. Lirik lagu ampar-ampar pisang

*Ampar-ampar pisang Pisangku balum masak
Masak sabigi dihurung bari-bari
Masak sabigi dihurung bari-bari
Manggalepok manggalepok
Patah kayu bengkok
Bengkok dimakan api
Apinya cangcurupan
Bengkok dimakan api
Apinya cangcurupan
Nang mana batis kutung
Dikitipi dawang
Nang mana batis kutung
Dikitipi dawang*

Permainan ampar-ampar pisang dapat melatih keterampilan pada anak, seperti 1) keterampilan lokomotor, merupakan gerakan yang menyebabkan perpindahan tubuh dari satu tempat ke tempat lain nya. Contoh, melompat. 2) melatih anak untuk bekerjasama di dalam suatu kelompok. 3) keterampilan dalam melatih otak dengan gerakan-gerakan cepat seperti mengikuti irama, ketepatan, *power* maupun kelincahan. Makna yang terkandung dalam permainan ampar-ampar pisang yaitu menumbuhkan sikap pantang menyerah dimana dalam permainan ini para pemain dituntut untuk memiliki sikap sportif dan jujur apabila salah satu dari pemain ada yang kalah. Selain itu, dalam permainan ampar-ampar pisang menumbuhkan rasa empati dari pemain dimana dalam permainan ini antar pemain harus bekerjasama untuk menciptakan gerak dan lagu yang harmonis.

Dalam permainan ampar-ampar pisang, penulis simpulkan bahwa permainan ini mudah untuk digemari anak-anak karena memiliki konsep belajar sambil bermain yang menyenangkan. Melalui lagu yang dinyanyikan saat bermain ampar-ampar pisang anak tidak hanya belajar dan berkembang dari segi psikomotornya saja, tetapi secara tidak langsung anak akan belajar bahasa daerah Banjar. Anak dapat mengenal kosakata bahasa daerah Banjar, tepatnya di daerah Banjarmasin Kalimantan Selatan. Serta dapat membangun karakter kepribadian pada anak (Maulida, 2020).

Pembentukan karakter anak dalam permainan ampar-ampar pisang menggunakan metode sariswara. Makna yang terkandung dalam lirik lagu mengandung makna dan pesan baik untuk anak. Gerak yang dimainkan selain memberikan manfaat untuk tubuh juga untuk karakter kerja sama, karakter sosial, karakter kepemimpinan, kejujuran dan lainnya. Metode Sariswara memiliki berbagai pelajaran yang dapat disampaikan disampaikan kepada anak, seperti halnya pengajaran bahasa, sejarah dan budi pekerti yang disatukan. Metode sariswara ini mengajak anak menerima pelajaran tentang kehidupan melalui tembang, gerak tari, dan bahasa. Pelajaran tentang kehidupan yang dimaksud disini adalah sesuatu hal yang dilihat dan didengar yang dapat mempengaruhi pikir dan rasa anak sehingga tergerak untuk menimbang baik-buruk dan juga salah dan

benarnya.

Ki Hadjar Dewantara menyebutkan bahwa Sariswara adalah *titilaras ingkan awewaton swara, boten awewaton gamelan* yang berarti 'Nada notasi yang berdasarkan suara, bukan berdasarkan bilah gamelan' (Saktimulya et al., 2019). Maksud dari nada notasi berdasarkan suara, bukan berdasarkan bilah gamelan karena tidak harus sama dengan nada gamelan hal ini guna memudahkan anak dalam melantungkannya, tidak harus sama persis dengan gamelannya. Dari makna tersebut, anak akan melatih rasa dalam berinteraksi, berbicara, berempati dan bersimpati. Gamelan mampu mengasah sikap dan sifat halus budi anak.

KESIMPULAN

Maraknya kecanduan permainan digital pada anak yang telah menimbulkan berbagai dampak yang sangat parah mulai dari kasus peserta didik yang bolos sekolah demi bermain *online games* di warnet dan tentunya akan berpengaruh pada prestasi belajarnya, fenomena perilaku agresif di kalangan anak-anak, bahkan dapat menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti perampokan, serta dapat menyebabkan anak memiliki kepribadian ganda yang dapat berujung pada kematian. Dan hal ini merupakan fenomena nyata dari kemunduran karakter anak bangsa. Dampak dari kecanduan *online games* pada anak adalah suatu masalah bangsa yang harus segera diatasi karena dapat menentukan karakter anak, yang merupakan identitas karakter bangsa. Mengembalikan peran serta fungsi permainan tradisional yang sejatinya ialah bentuk nilai dari kearifan lokal untuk membangun karakter pada anak dengan metode sariswara. Semua pihak di haruskan dapat mengenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak-anak, bahkan bila perlu ada upaya dalam menginovasi permainan anak tradisional di era yang serba modern saat ini. Permainan ampar-ampar pisang berbasis kearifan lokal dapat menjadi wadah mengimplementasikan nilai karakter bangsa kepada anak dengan metode sariswara. Metode sariswara melalui olah rasa olah raga dan olah irama mampu melatih anak agar muncul karakter karakter baik, seperti berjiwa sosial, berani memimpin, cakap berbicara, berempati dan bersimpati pada sesama.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. 2020. Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Scholaria*, 10(3), 282–289.
- Denada Ari Shandy, H., & Trilisiana, N. 2020. Implementasi Metode Sariswara KiHadjar Dewantara Dalam Membangun Kemerdekaan Jiwa Individu Anak. *Jurnal EPISTEMA*, 1(3).
- Hapidin, & Yenina. 2016. Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212.
- Insiyroh, I. M., Hariani, E. P., & Mubaroq, S. 2020. Pendidikan berbasis kearifan lokal sebagai solusi menghadapi kesenjangan digital dalam kebijakan pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi di Indonesia. *Indonesian Journal of Social Development*, 1(1), 51–72.
- Mantyastuti, Y. A. 2017. Digital Divide dikalangan santri Pondok Pesantren Salaf 1. *Libri-Net Journal Universitas Airlangga*, 6(2), 53–54. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-ln030a4ac19afull.pdf>
- Maulida. 2020. Optimalisasi Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Lagu Daerah “Ampar-Ampar Pisang.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 10–16.
- Nur, H. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 87–94. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2018.05.001>
- Priyatna, M. 2017. Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(10), 1311–1336. <https://doi.org/10.30868/ei.v5i10.6>
- Saktimulya, S. R., Nugroho, A., & Raharja, R. B. S. 2019. Implementasi Metode Sariswara Karya Ki Hadjar Dewantara pada Sekolah Dasar di Kecamatan Mergangsan Yogyakarta. *Bakti Budaya*, 2(1), 3. <https://doi.org/10.22146/bb.45026>
- Kanwil Kemenag Kalsel. 25 Oktober, 2017. Kenalkan Permainan Tradisional Siswa Bermain Sambil Bernyanyi. <https://kalsel.kemenag.go.id/berita/506218/Kenalkan-Permainan-Tradisional-Siswa-Bermain-Sambil-Bernyanyi>.